

業務機戰隊EX
ARCADE RANGER
隨《遊戲誌》第七十二期附送 不另收費
第八期
你打機？？我請你！！
VIRTUAL ZONE請《業務機戰隊EX》讀者打機！！
PUZZLE GAME大軍壓境
ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作
魚波
FAMILY BOWL
PUZZLE BUBBLE 4
DB Downhill Bikers™
專欄式連載介紹
星宿傳説 第三話
STREET FIGHTER EX 2
電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM
NEW!!
最深入介紹 最徹底分析
EHRGEIZ
DOWNHILL BIKERS
REAL BOUT餓狼傳説2～THE NEW COMERS～
隊員：紅戰士——阿葉；桃戰士—阿霧：黑戰士—阿基；藍戰士—阿墊；黃戰士—阿隊
協力：佐治／ZAC／天草四郎時貞／維也納／KOTARO／HAJIME少尉
鳴謝：HIT STYLE LTD.／CAPCOM ASIA CO., LTD.／NAMCO LTD（HONG KONG）LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／VIRTUAL ZONE／EDKO COMMUNICATIONS LTD.／遊戲機城
© 1998 NAMCO,ALL RIGHTS RESERVED.

image needs PostScript Le

推出日期：已推出　製造商：NAMCO
AD／SPG／1P～4P

鳴謝：NAMCO LTD.(HONG KONG) LIAISON OFFICE.／NAMCO WONDER PARK.／米奇

DOWNHILL BIKERS

有得玩健身

上一期才介紹過的遊戲想不到現在已經有得玩了，不知大家有否玩過呢？如果想玩的朋友可以到銅鑼灣世貿中心P5的NAMCO WONDER PARK去試一試。不過記得有充分體力先好玩，如果唔係……就好易GAME OVER！

有乜好介紹

首先講一講架車，如果你玩完之後話車身是用單車的內臟來造的，那麼你便被騙了，因為車身是採用了一個特殊的結構，令到玩者在不同的路面有不同的感覺，例如在石路上的時候，玩者是要用多一點力量去踩腳踏的；而在落斜的時候，玩者只要用很少的力量便可踩動腳踏。遊戲方面分為表現技術的花式賽和以速度決勝的排名賽。花式賽方面，玩者是必需在一定的時間內跑完賽程，而在途中會有較多的跳台和可供表現技術的地方，花式則是在玩者起跳前以「控桿」的左右移動、按轉換視點掣及腳踏的速度來決定的，在此模式內是沒有其他的對手的。排名賽方面，玩者會在出發點和其他對手一同起步，要注意的是在起步時的「初速」是很慢的，所以大家是必須要在起步時用較大的力量去推動車子。

自由自在的賽道

在賽道中會有很多的變化，例如在某些地方會有一上些小路可供選擇的，也會有一些小路是隱藏在一些不起眼的地方，當然大多數的小路也是有助縮短距離增快速度的。如前文所說，有一些路面是會令玩者特別吃力的，在玩者到達了這些路面的時候，畫面上是會有一句叫玩者用力一點的字句，而通常在這些路面的附近也會有一些輕易通過的小路，但當然要大家找找看啊！




■上斜是會十分吃力的

■落斜自然是會較為輕鬆



■石路面是要用多一點力量去踩的



■提醒玩者用力踩的字句

■提醒玩者不必太用力踩的字句



■跳台是一個用來表現技巧的地方



■輸入不同指令會有不同的花式



■發現了小路啊！

推出日期：已推出
製造商：NAMCO AD／SPG／2P

鳴謝：NAMCO LTD.(HONG KONG) LIAISON OFFICE／NAMCO WONDER PARK.

FAMILY BOWL

■淨係個機身，已經好吸引！

人人有得BOWL

一隻在遊戲機中心做運動的遊戲。在遊戲中，大家不再需要拿起重重的球，亦不需要更換鞋子和害怕滑倒。而此遊戲所需要的不是體力而是技術，因為它就是大家熟悉的保齡球。由於為了可讓大人和小朋友玩樂，所以保齡球是以一個空心的膠波代替，但不要以為輕身的保齡球就可以輕輕的推至盡頭，因為跑道的長度是經過計算所得出來的合理長度，所以此遊戲是要把它看成是真正的保齡球來玩的。如果大家想玩此遊戲的話，可以到銅鑼灣世貿中心P5的NAMCO WONDER PARK去玩一玩。

淨係保齡咁簡單？

無錯！個保齡球就係咁簡單，不過玩法和變化就不簡單了。在玩者完成了一定的合格分數後，跑道就會出現一個令你瞠目結舌的變化。而遊戲中亦有一些「動作」是你在保齡球場中所做不到的：例如在保齡球快要「落坑」的時候，要你看準時機按SELECT掣，就會有一隻鷹飛來把你的球拿回；在保齡球推出後可按左或右來作輕微的調整軌道；大家如果覺得推出的球不是太有力的話，可以按SELECT掣來加速的；如果在推出保齡球前輸入「左、右、SELECT掣、SELECT掣」的指令，那麼你所推出的球將會變成炸彈，只要是接觸到的話就必定全中，但一局只能用一次。



■推出的保齡球和畫面中的連接得十分很好



■計分方法和真正的保齡球賽一樣



■推出球後會有重播



■炸彈……



■有一隻鷹飛拿回你的球



■這是甚麼跑道？

■加速後的保齡球



爆炸呀！

鳴謝：遊戲機城

推出日期：已推出
製造商：TAITO　PLZ／2P

PUZZLE BUBBLE 4

新鮮的傳統

一隻大家都不感陌生的PUZZLE遊戲，玩法和前作沒有太大的分別。在對戰模式中，今集有十名人物俾你揀，而每個人物也有自己的一套特定攻擊模式，方便你去令對手的泡泡一發不可收拾。另外今集有一個十分新鮮的裝置──滑輪，此新裝置只會出現在PUZZLE MODE當中，對戰模式是不會出現的。

個滑輪的用途係…

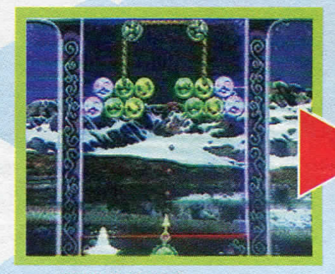
滑輪係一對一對的出現，而左和右的平衡是跟據滑輪上的泡泡的數量，就算是只多出一個泡泡也會失去平衡的，所以如果滑輪上的平衡控制不佳，可能會迅速地被那些失平衡的泡泡越過底線，而玩者可以立即在另一個的滑輪上加上泡泡來保持平衡，當然最理想的方法是消去下降中的泡泡啊。

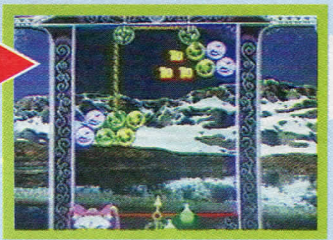
連鎖反應

大家如果有玩過的話就一定知道，如果你一口氣將儲藏多時的泡泡，一次過擊落就會得到很高的分數。而在今集的對戰模式當中，這個方法除了會令你有高分數外，更可以令自己的泡泡有所減少，當然一次過擊落得越多便減得越多，所以大家玩戰鬥模式時記得用這個方法啊。



■PUZZLE MODE一樣有路俾你揀


■一開始時的滑輪

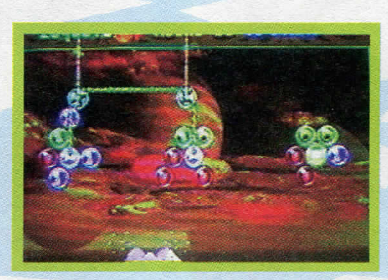

■被影響後的滑輪



■對戰模式有十名人物俾你揀



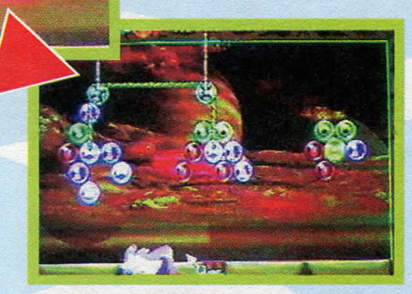
■對電腦戰有故事睇


■如果令到畫面中央的滑輪下降…


■儲藏多時的泡泡，一次過擊落


■令對手忙碌之餘，對自己又有幫助


■…便會很頭痛


■還是先平衡了才算

推出日期：已推出
遊戲類型：PUZ

主持人：桃戰士——阿霧



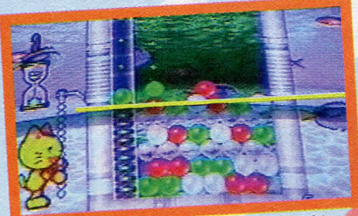
鳴謝：遊戲機械

單手讓你又點話吖？！

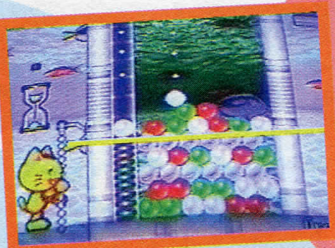


新派PUZZLE GAME

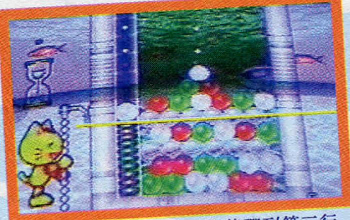
相信有玩開PUZZLE GAME的朋友們都已知道《魚波》最近到港，那這遊戲又有甚麼過人之處呢？最緊要的便是玩法簡單，但又易學難精，真的令人玩到樂而忘返呀。操作方面，玩者只需將控桿拉下，在適當的時候放手，便可將波波彈到所需的位置，當有三個或以上同色的波波碰在一起時，便能將之消去。有玩者會覺得雖然只是拉控桿，但也不能彈得得心應手，以下，我便會以圖解的方法來令大家更易明白。



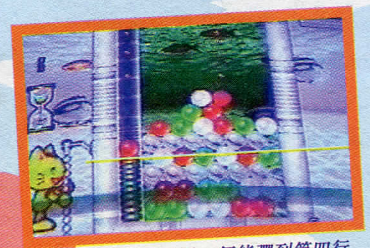
■在黃線的位置放手，便能彈到第一行



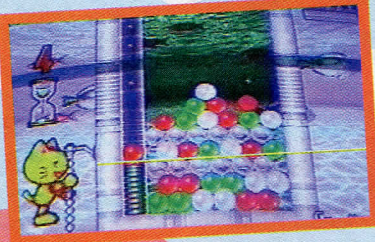
■在黃線的位置放手，便能彈到第二行



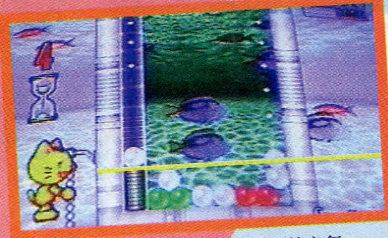
■在黃線的位置放手，便能彈到第三行



■在黃線的位置放手，便能彈到第四行



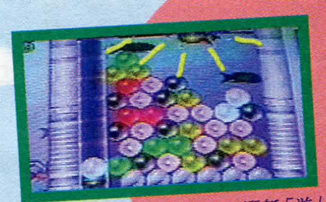
■在黃線的位置放手，便能彈到第五行



■在黃線的位置放手，便能彈到第六行



■有時，玩者要用波波撞破阻你消波波冰塊



■有時在畫面上方會有一潛艇「游」過，若用波波擊中它……



■它便會放出「死光」，將被「死光」射中的波波消去……

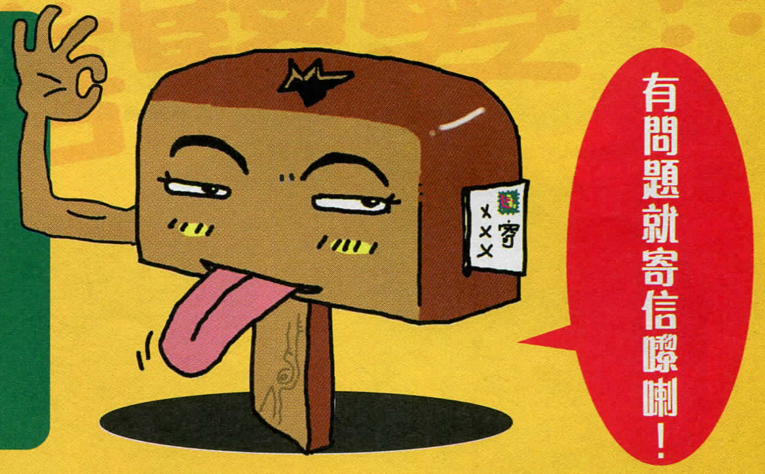


■2-PLAY時，兩位玩者便要合力一起消去版面中的波波

睇唔明？有問題？

唔緊要！！

由下期開始，我們將會增設一個「街機信箱（暫名）」，若各位機友有任何有關街機遊戲之問題，可來信**香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓（信封面記住註明「街機信箱」**啊），我們便會有專人幫你解決疑難的了……



你打機？我請你！

感激 **VIRTUAL ZONE 明益**業務機戰隊EX的讀友，

現只要大家剪低印花，便可到VIRTUAL ZONE大華及九龍灣分店

免費享用遊戲機一局！！

- 此卡只限於特定機種使用一次及不可兑換現金
- 「虛擬遊界」可隨時更改或停止此遊戲卡之優惠，而不須另行通知
- 十六歲以下人仕不得進入本中心
- **有效日期至1998年5月20日**
- 恕不接受影印本

VIRTUAL ZONE 地址：
- 佐敦大華中心地庫二層
- 九龍灣德福廣場二期六樓





VIRTUAL ZONE 地址：
- **佐敦大華中心地庫二層**
- **九龍灣德福廣場二期六樓**

- 此卡只限於特定機種使用一次及不可兑換現金
- 「虛擬遊界」可隨時更改或停止此遊戲卡之優惠，而不須另行通知
- 十六歲以下人仕不得進入本中心
- **有效日期至1998年5月20日**
- 恕不接受影印本

攝影：KAM CHI LUNG
鳴謝：虛擬遊界 VIRTUAL ZONE

推出日：98年中
遊戲種類：FIG

『第三話』

星宿傳說 Nightmare of Bilstein
Star Gladiator 2 星鬥士2



他是一個出生於銀河系邊境的人，那裏富有大自然氣息，但由於毒品的禍害，所以被迫轉為一個賞金獵人，作為家中的支柱；就這一個原因，他結識到神崎 隼人，一同消滅毒梟BILSTEIN。不過由於BILSTEIN重生的關係，他決不許BILSTEIN再次禍害他的家園，所以今次將再次出動，加入「星鬥士」行列。





GORE是一個出生於印尼巴里島的居民，而且他還擁有着一種替人治病的神奇力量，慢慢地GORE這一個名字開始聲明遠播；可是，他的父親由於妒忌他的關係，便常常向他施虐；之後，GORE終於將父親殺掉，他亦漸漸地覺得殺人的確是一種樂趣；最後，他還加入了第四帝國，醒覺了「等離子魔術」。到了今天，他製造了一個理想的戀人——LUCA，而且開始實行BILSTEIN的復活計劃。

GANTETSU< 地球聯邦軍 >

因為BILSTEIN的亡靈再次出現，所以身為地球聯邦軍傭兵部隊隊長的他，立即率領部下，一同前往第四帝國找尋原因及線索。當到了第四帝國，他們遇到了GERELT及CLAIRE率領的第四帝國真紅部隊，在兩方週旋之下，地球聯邦軍傭兵部隊全軍覆沒，唯一的生還者，就只有GANTETSU一個；他向天發誓，一定要GERELT紅債血償！

在上一集中，他是其中一個以力量稱霸的角色，攻擊力在遊戲中可算是無人能及；除此之外，他的投技亦是他的主要殺着，雖然他的速度是慢了一點，不過他能夠每每在一招半式中置對手於死地。在今作之中，另一個角色GANTETSU亦擁有着一些軍事武器的PLASMA STRIKE，出招時的確極巨氣勢。





她是GORE以「等離子魔術」製作出來的「理想戀人」，而且她能夠殺人於無形。由於這一個關係，她的整體人格，與GORE大致一樣。GORE對她，就好像一個保鏢一樣，處處對她十分呵護。

樣子極之醜陋，招式極之古怪的邪惡魔術師GORE，今作終於有一個同伴了，她就是LUCA了。玩過上一集的朋友，應該知道他的招式以奇異為主，其中的石化、中毒及全身巨大化，簡直令見到的人目定口呆，而且他的速度及攻擊力亦十分平均，是一個難纏的對手，所以在今作中，應該有不錯的表現。



■GANTETSU使出全壘打？！



■以投技稱霸的GAMOF，將BLOOD摔倒。



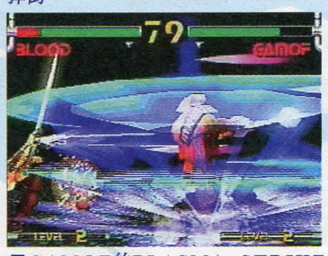
■GORE的PLASMA STRIKE「流星招來」。



■LUCA使用PLASMA FIELD「GIANT ATTACK」。



■GANTETSU的PLASMA STRIKE「10t爆彈根性投」。



■GAMOF的PLASMA STRIKE「SUPER GAMO TORNADO」。



■LUCA的的PLASMA STRIKE「岩石崩落」。



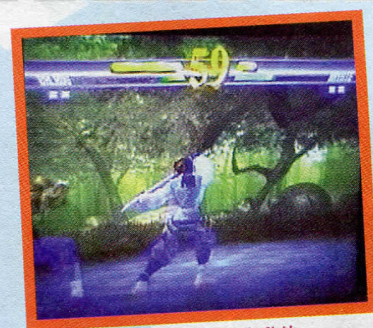
■這究竟是GORE的甚麼邪惡招式呢？

製造商：ARIKA
AD／FIG／2P

STREET FRIGHTER EX2

今期真係介紹新人物——HAYATE

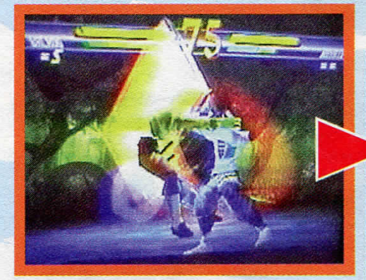
一個用劍的新角色，大部份的招式都和劍術有關。有很多招式都和之前的一些角色十分相似，其中有一些可是十分實用和霸道，無奈的是此角色沒有飛道具，故此不善遠距離的作戰，但是中距離和近距離都有很多的招式作支援，所以此角色的攻擊空間可謂中距離戰專家，當中的SUPER CANCEL可令角色的中距離戰更為活躍，對空技和當身技亦使HAYATE的近距離戰出現特殊的效果。然而在《S.F.EX 2》的世界中是不一定需要飛道具，所以HAYATE可説是為此世界而出現的新類型角色。



■使出當身技，對手不敢妄動的

超必三重彩　招招有特色

此角色除了有拳有劍易操縱外，其特別之處在於有一些必殺技不是即時出招的，即是所謂的「第二時間」；再加上有一招類似當身技的招式，而此招的優點是壓制性高：一般來説，當對手看見使出當身技時，對自己的攻擊也會有一點猶疑，而此招的特點是對手就算沒有出招接觸，仍能在短時間之內解除，令對手不利於還擊。另外還有完全對空的一招，有如從前GARUDA（挑你機嗰隻骷髏頭武士）所用的其中一必殺技一樣，揮劍一路向上轉，制空相當高。超必殺技方面，有橫向前進的「烈震鎌鼬」，其特別之處在於五連斬的第四斬和第五斬，其中第四斬是把對手打上天空後使出第五斬，但若然對手把一至四斬擋住了，第五斬亦是等一等才出招的，而此時對手作出反擊則必然被第五斬擊中，所以此招是十分實用的。而另一招「雷斬翔」則是一招對空技，外型有一點像神龍拳，其最大的用途可説是作SUPER CANCEL。最後一招（如無意外）是「旋陽炎．極」（如無意外），是一招作45度角由上至下的旋斬攻擊，可在「雷斬翔」後作SUPER CANCEL令威力再到提昇。順帶一提的是此角色的投技亦十分華麗。



■「烈震鎌鼬」的第四斬



■對手上天後的第五斬



■HAYATE的超必之二「雷斬翔」



■超必之三「旋陽炎．極」



■ HAYATE華麗的投技



■強勁的對空技



■HAYATE勝利的勇姿

製造商：SEGA
AD/FIG/2P

電腦戰機 VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM

這個「3D高速機械人對戰遊戲」最新作已經在日本正式推出了！除了超高水準的畫面效果之外，還加入了大量新元素！雖然暫時仍未有消息會在何時到港，不過先為大家介紹下操作方法吧！

操作手冊

移動	
低速移動	左或右控桿推向任何方向
普通移動	左右控桿推向任何相同方向
原地轉向	↑↓或↓↑
跳躍	←→
取消跳躍	→←
二段跳躍	跳躍中←→
DASH	普通移動時按 TURBO 鍵一次
取消 DASH	按 TURBO 鍵一次（空中亦可）
DASH 中途改變方向	TURBO 中將控桿回中，再推向任何方向（但不能是反方向、空中亦可）
轉彎 DASH	DASH 中↑↓或↓↑
空中 DASH	上昇中任何方向＋ TURBO 鍵一次
射擊	
普通攻擊	左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按（空中亦可）
蹲下攻擊	→←＋左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按
DASH 攻擊	TURBO 中按攻擊鍵（空中亦可）
DASH 近接攻擊	TURBO 中↓↓＋攻擊鍵
DASH 蹲下攻擊	TURBO 中→←＋攻擊鍵
TURBO SHOT	靜止時攻擊鍵＋ TURBO 鍵（跳躍中亦可）
蹲下 TURBO SHOT	→←＋攻擊鍵＋ TURBO 鍵
近接攻擊（DOUBLE LOCK-ON時）	
防禦	→←
普通近接攻擊	左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按
TURBO 近接攻擊	左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按＋ TURBO 鍵（視機種而定）
蹲下近接攻擊	→←＋左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按（視機種而定、防禦不能技）
蹲下 TURBO 近接攻擊	→←＋左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按＋TURBO 鍵（視機種而定、防禦不能技）
小跳躍攻擊	←→＋左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按
QUICK STEP	TURBO 鍵（先按）＋←或→
回旋斬（繞後近接攻擊）	TURBO 鍵（先按）＋←或→＋左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按
DOWN 攻擊	特定攻擊鍵（視機種而定、 DOUBLE LOCK-ON 時）
快速起上	←→（連按）
起上近接攻擊	左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按（DOUBLE LOCK-ON 時）
起上 DASH 攻擊	任何方向＋TURBO鍵+左攻擊鍵、右攻擊鍵或兩攻擊鍵同按

CYPHER用特殊操作	
變形	二段跳躍中按 START 鍵
解除變形	按 START 鍵
變形後操作	
上昇、下降	↓↓、↑↑
轉向	←←、→→
停止	TURBO 鍵
S.L.C.DIVE	兩 TURBO ＋兩攻擊鍵同按

注意！

・今次DASH只能按一個TURBO鍵，在前作習慣了「同時按兩個TURBO鍵」和「連按TURBO鍵」的朋友便會出現「在DASH的瞬間立即停下」的笑話

・以往在跳躍取消時一直維持「→←」的狀態便能在下降至着地時出現防禦狀態，但今集只有在着地後才能作出防禦，下降中是會被攻擊到的。

・部份近接攻擊可造成吹飛效果，可以作追打（例：RAIDEN近接攻擊→LAZER）

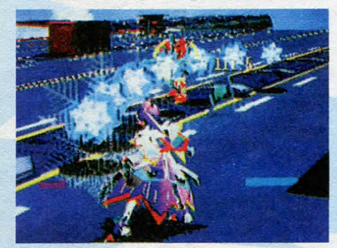
・新增了「裝甲值V ARMOR（位於SHIELD BAR旁的百份數）」，在受到攻擊時和SHIELD BAR同時損耗，到零時便不能作出防禦彈。

・防禦彈：受到射擊攻擊時，如果威力低於一定值便會自動發生子彈被彈開的情況（無損傷），發生率受武器威力、距離和機體裝甲值影響。

・CYPHER是唯一可作二段空中DASH攻擊、空中近接攻擊的機種（暫時已知）。

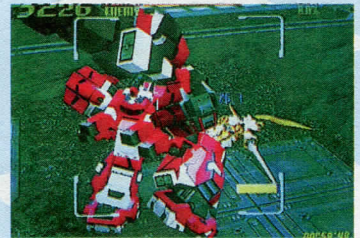
・今集每機都有1種以上的特殊技，而且不一定需要在武器全滿的情況下才能使用，不過部份有次數限制。（最利害的一種是一局只有一次！）


■ RAIDEN的雙手近接攻擊！


■ Turbo Shot！

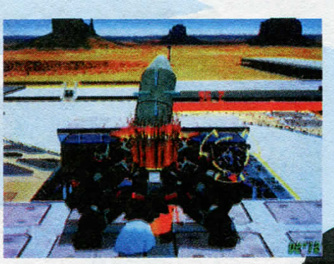

■ 空中DASH攻擊！


■ QUICK STEP！


■ down攻擊！

■ 小跳攻擊！


■ TURBO近接攻擊！


■ 戰術核彈，發射！

鳴謝：NAMCO LTD (HONG KONG) LIAISON OFFICE／HIT STYLE LTD.

製造商：SQUARE
AD／FIG／2P

首個舉行世界大賽的格鬥遊戲！

EHRGEIZ

明白開發者的理想 抓緊《EHRGEIZ》的精髓

大家玩起此新作時都會被它的速度感所吸引，而多數人都主要利用「走動」、「必殺技」發射的攻擊模式，無奈很多時都會被打個落花流水，也許大家都認為《EHRGEIZ》就是如此的去玩。但大家有否發覺《EHRGEIZ》的系統，其實是為了封殺那些喜愛逃跑的人呢？

超精髓之一 ── JUST FRAME 的關鍵

上一期講過話就係JUST FRAME的關鍵，立刻見到好多高手使出J技。其實「前與後」的意思是指：於攻擊判定出現前的一剎那按J之後的鍵；或是在攻擊定出現後的一剎那按J之後的鍵。例如：下、J上，可能係（下）的出招判定出現前才按（上）；或是（下）的出招招判定出現後才按（上）。

超精髓之二 ──有效地用 COUNTER/DOWN COUNTER

大家可能和電腦對戰時都會話COUNTER 好鬼惡，好似電腦先出到。其實要學COUNTER 唔太難，只要中被不同角色打多幾下，記下自己中招個時間，下次對手出同一招時，在差不多中招時按下（必殺技掣）就會出到COUNTER。出多一兩次就會記得個時間，一要多多練習。另外DOWN COUNTER是在自己DOWN 的時候，看準對手打下來時立刻按（必殺技掣）便可作出DOWN COUNTER，十分好用。





超精髓之三 ──避重就輕

雖然遊戲中有很多的技巧，但真正是令對手造成大傷害的只在於一招半式之間。所以必須瞭解對戰角色的主軸招式，並且以回避主軸招式為先，然後才慢慢地對付次級的招式，如此一來可減少自己的傷害，更甚者可令對手技窮而出現破綻。

挑機對戰有策略之……

場地有影響無？

挑機對戰時，如果大家覺得個場太大而被迫玩貓捉老鼠的話，不妨選擇在火車上戰鬥，因為此場地是比標準場的尺寸細一倍，難於逃跑；另外「豬場」的場地（即第一關），是所有的場地中最大的一個。

對手玩箱點算好？

如果對手在二至三個身位（大約半個場）推箱，你只好看準時間按(下攻擊)把木箱擊回；如果對手在更遠的距離推箱，你可立刻作弧形路線跑至對手側面，再作出攻擊。





上下擋格有辦法！

上段擋格可以拉控桿及按（G掣），下段擋格則只可按緊（G掣）。另外放開控桿也可以作上段擋格，但此方法對使出某些招式會帶來不便，所以前者是較多人選用的。

被人打 DOWN 多選擇？

被打DOWN 前的最好選擇當然是在差不多到達地面時，按（G掣）來作即時起上，而此方法是有無敵時間的；另外如果按（G掣）再拉控桿則可滾動至不同方向，而此方法是沒有無敵時間的。在DOWN了的時候，可以立刻按下（G掣）來起上（此方法是可回避必殺技），或者拉控桿滾動至不同方向，而較特別的有前者所提及的DOWN COUNTER。

你有 CLOUD 用呀



優點：

相信有用過CLOUD的人都會發覺他的攻擊範圍異常廣闊，而且拔劍前是一個速度和技巧並重的角色；由於拔劍後所消費的必殺技能源少之又少，可以說是相當霸道。戰鬥距離可分為兩面，拔劍前的CLOUD是一個近距離的角色，如能充分利用敏捷的技巧和刁鑽的走位，則足以在近距離稱霸；而在拔劍後的戰鬥距離變為中距離，必須利用異常大的攻擊判定作封位。拔劍的用途除了防禦不能外，更重要的是去追捕對手，令逃避的對手付出更大的代價。

缺點：

雖說中和近距離都有很大的攻擊力，但關鍵在於拔劍是要時間的，而且拔劍後的CLOUD是不能擋格的，被對手擊中後才可自動收劍（或是按G掣收劍），另一方面，CLOUD在拔劍後的移動速度和轉身速度可以說是出奇地慢的，大家必須留意；拔劍前的技巧十分全面，但欠缺大攻擊力的招式，而技巧上亦算得上是大開大合，較易被對手作出反擊。由於CLOUD的格鬥招式多數是較短的判定，所以必然和對手作出極近的對招，相對地降低了自身的安全性。

精選近距離推薦技：上、下、下、上

精選近距離推薦技：上、上、下

精選中距離推薦技：下、下、上

精選必殺技推薦技：拔劍後（按必殺技掣）下、下、下

精選必殺技推薦技：控桿一圈按上＋下＋G



■超究武神霸斬：控桿一圈按上＋下＋G



■唯一的飛道具——METEOR RAIN：按緊必

CLOUD的JUST FRAME技

一句講到尾，易出實用加華麗的JUST FRAME技，大家睇睇就明白：



■凶斬：（拔劍後）上＋下、上、上、（J）此時按...



■...上（完成）



■COOL CHAIN：上、下、J上



■SACKS CHAIN：上、上、下、J上、上



■COOL SHOT：下、J上

■神羅式CHAIN · ALPHA：上＋必、上、下、J上、上



■神羅式CHAIN · BLASTY：G＋上、上、J上



■SACKS SHOT：G＋下、（J）此時按...



■...上、上（完成）

對眼好大的——JO（狼少女）

優點：

是遊戲中少數的角色——上下段招式的比例十分平均，可以令對手完全無法估計是上段還下段，攻擊距離雖說是中至近距離，但由於人設的關係（？！），JO的雙腳在比例上是十分長的，即是說攻擊判定的距離令人出乎意料之外，招式連續性可說是全角色中的頭幾名之一。而必殺技的狼人變化，在變身一刻是全身無敵的攻擊判定，所以可作解圍之用；在狼人變化後，對手的上段攻擊全部無效，而且速度也提升不少。

缺點：

雖然上下段的招式十分多，但是多數的招式也是在對手擋格後立刻停招，而且在停招時的硬直時間亦十分長，極易被對手還擊。然而JO的招式實用之餘亦欠攻擊力，即是對手可於一擊間追回；狼人變化方面，變化後不能擋格，而且所消費的必殺技能源亦相當大，不可能作長時間的變身，招式方面則欠缺連續性，不能給予對手大的傷害。

精選近距離推薦技：下、下、上、上＋下、上＋下

精選近距離推薦技：上＋必、下、下、上、上＋下、下

精選中距離推薦技：上＋下＋必

精選必殺技推薦技：（按必殺技掣）狼人變化

令人眼花撩亂的JUST FRAME技

JO本身的技巧已經十分具連續性（狼人變化前），而JUST FRAME技更可令JO的壓制性更上一層樓，另一方面，如果招式能全部命中，攻擊力亦不能忽視的（只限JUST FRAME技），在此為大家示範一下她的JUST FRAME技吧。



■HORN BREAK DREAD：上＋必、下、下、上、上＋下、(J)此時按...



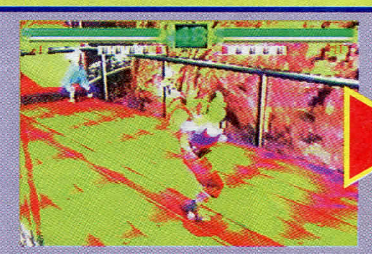
■...上（完成）



■SURPRISE COMBINATION：下、下、上、上＋下、(J)此時按...



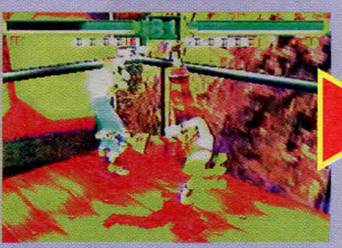
■...上（完成）



■JUST INFINTY：G＋上、G＋上、G＋上、(J)此時按...



■...上、上＋下（完成）



■REVENGE COMBINATION：蹲下時按下、下、上...



■...下、下、上、上＋下、(J)此時按...



■...上（完成）

主持人：紅戰士——阿葉

© SNK 1998
鳴謝：SNK ASIA LIMITED

製造商：SNK	推出日期：已推出
容量：539M	AD/FIG/2P



REAL BOUT 餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～

特報！！驚異隱藏技倆大公開

COMBINATION系

TERRY BOGARD

原來在本作的COMBINATION中，TERRY除了能使用「已故」的必殺技POWER CHARGE(迴避攻擊．→+C)之外，更可以使用POWER DUNK(↘+A．↗+B)，但至於威力和判定就當然不可同日而語了。





TUNG FU RUE



■在迴避攻擊中輸入→+C

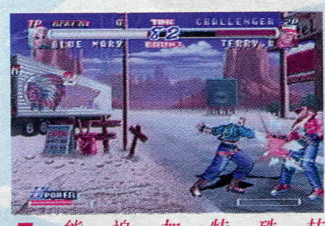


■便會出現中段特殊技COMBINATION

BLUE MARY



■同樣在迴避攻擊中輸入→+C



■能追加特殊技COMBINATION

必殺技系

東丈

新的追加技爆裂UPPER，只要在爆裂拳(A掣連打)擊中對手時輸入↓↘→+C，便能作追加攻擊。



MARY

新必殺技YOUNG DIVE，看似簡單，原來也持有兩種追加技。只要在YOUNG DIVE(↓儲↑+C)中輸入←+B，便能造出背中攻擊的REVERSE KICK，還有在YOUNG DIVE中輸入↓↘→+C亦能造出與M.SPIDER同樣效果的DANGEROUS SPIDER。

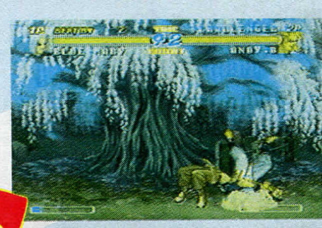






另外必殺技M.REAL COUNTER，在近敵中所按的掣不同，組合出來的投技亦有所不同，如按A掣是GERMAN'S BREAKS、B掣是FACE LOCK、C掣則是投擲型GERMAN'S BREAKS，但是以上三種投技基本攻擊值均為相同。









秦崇秀

新必殺技龍燈掌（↓↘→+B），只要於命中對手的同時，輸入帝王神眼拳（空中）的指令（→↘↓↙←+B）作追打攻擊，便成為新追加技龍燈掌．幻殺。






DUCK KING

必殺技DANCING DIVE（↓↙←+B）被對手擋格後最易遭受反擊，不過若於DANCING DIVE擊中時輸入↓↘→+B，造成REVERSE DIVE，除非對手使用BREAK SHOT，否則是不能反擊的。




KIM KAPWAN

在前作中必殺技飛燕斬中有着追加技天昇斬，但於本作中卻被刪去，取而代之是在空砂塵（↓儲↑+A）中輸入↓+A才可使出。



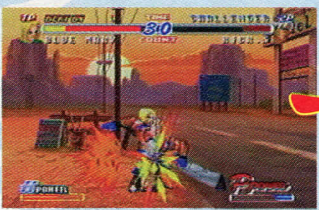

WOLFGANG KRAUSER

於指令投DANGEROUS THROW（←↙↓↘→+A）中，只要輸入→→+C，便能以新追加技GRIFFON UPPER作追打攻擊。




RICK

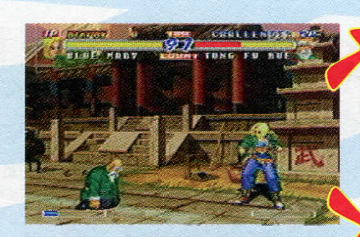
在S.POWER或P.POWER的狀態當中，RICK能以不可防禦必殺技BLAZING SUN BURST（↓↙←+A）接上SHOOTING STAR（↓↘→+C）造成SHOOTING STAR MAX的強力連技。此外，必殺技DEVINE BLAST（↓↙←+C）可於其着地的一瞬按D掣變成FAKE BLAST取消攻擊的動作。





TUNG FU RUE

在連續三次挑發後，TUNG FU RUE會自動倒地，若於此時按B掣，便使出BRAVO烈千腳，而按C掣則會使出KHOROSHO箭疾步。





HON-FU

當連續三次使用必勝！逆襲拳（↓↙←+C）受敵攻擊後，便會自動使用舊有的潛在能力終結之嵐。







超必殺技系

DUCK KING

只要在必殺技BREAK STORM（→↓↘+B）擊中對手時輸入→↙↓↘→+BC同按，便會自動追加為超必殺技CRAZY BR攻擊。

潛在能力系

山崎龍二

在DRILL（近敵時控桿一迴轉）中山崎龍二喊叫時，C掣連打超過十三次後進入閃紅狀態的同時再ABC同按，便會出現新追加技DRILL Lv5。



BLUE MARY

在潛在能力M.ESCALATION（→←↙↓↘→+C）發動後，當使用特定的必殺技時，能再追加輸入特定的必殺技，如SPIN FALL（↓↘→+C）中可追加DOUBLE SPIDER（↓↘→+C），VERTICAL ARROW（→↓↘+A）中可追加DOUBLE SNATCHER（→↓↘+B），STRAIGHT SLICER（←儲→+A）中則可追加DOUBLE CLETCH（←→+B），而在三種追加技擊中對手時再輸入↓+C，便會使出與M.DYNAMITE十分相似的M.TRIPLE ECSTASY作終結。













CHENG SIN ZAN

在通常的情況下使用喊叫彈（空中←↙↓↘→+C），只要一擊中對手便會自然着地，但若於輸入喊叫彈的指令後按着C掣不放，便能以控桿於空中作長時間左右移動，令攻擊力增加。



DUCK KING

本作中的DUCK DANCE是以輸入指令後的連打數而產生四階段變化，其中以雞仔的數量來劃分LEVEL的高低，而每個階段均會增加一招潛在能力的攻擊，此外，當DUCK DANCE完結時更會出現無敵時間。











追加BONUS GAME對戰角色──ALFRED

在前作《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL》中，玩者只要於戰鬥時未輸過任何一回合而取得MASTER級的FIGHTING LEVEL，便可與隱藏角色GEESE HOWARD對戰。然而在本作中亦同樣存着隱藏的對戰角色，他便是PlayStation版《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》中的原創主角ALFRED，今次他會以挑戰者身份在BONUS GAME中出現，雖然ALFRED算不上是甚麼超強角色，但是只要玩者掉以輕心的話，便會被其迅雷不及掩耳的快速攻擊模式擊敗。不過大家可以放心，由於是BONUS GAME的關係，不論誰勝誰負，遊戲最後也會進入爆機畫面的ENDING。



■故事由沙漠墜機而引起……



■ALFRED行動迅速，普通的攻擊對其起不了大作用





■潛在能力和BOB WILSON的DANCING BISON十分相似，可是其攻擊力就不可相提並論

＊BONUS GAME對戰角色出現條件詳情，請留意今期秘技工場